

<<其乐无穷>>

图书基本信息

书名：<<其乐无穷>>

13位ISBN编号：9787504578945

10位ISBN编号：7504578940

出版时间：2009-1

出版时间：中国劳动社会保障出版社

作者：王步青，周祯怡 主编

页数：168

字数：117000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<其乐无穷>>

### 内容概要

“乐群”社会工作者是中国的第一代社工，出版“乐群社会工作实务丛书”，将乐群的实务社会工作经验分享给全社会，是乐群理事会一直以来的意愿。

“乐群”不是学术机构，而是以社会工作实务服务为宗旨的服务机构。

“乐群”的资产不在“财”和“势”，而在于对社会工作专业的不懈追求和对社会工作规范的始终坚守。

“乐群”自成立以来就懂得以小小的一个非营利机构绝不能满足社会对社会工作服务的广大需求，因此，“乐群”一直走的是一条以推广、示范和引发为主的路线。

“乐群”懂得，社会工作的功能一方面在于加强社会的亲和力，提升人民的有能感，另一方面，是为了促进社会发展和增进社会的公义。

社会工作这两种角色都是构建和谐社会的重要力量。

不过，要让社会工作充分发挥出这两种角色作用还需以待时日。

<<其乐无穷>>

作者简介

王步青，女，获得社会工作者国家职业资格四级。  
2003年毕业于长沙民政学院社会工作系，现在华东理工大学社会工作系进修本科。  
自2003年起进入上海乐群社工服务社从事一线服务至今，现任该社长者部行政主任兼督导助理。

## &lt;&lt;其乐无穷&gt;&gt;

## 书籍目录

- 导读 钱绮莲 第一章 破冰暖身 一、情景再现 (一) 场景描述 (二) 你知道吗?  
 二、破冰暖身游戏实例 (一) 大风吹 (二) 棒打无情郎 (三) 可爱的动物 (四)  
 ) 笑口常开 (五) 五毛和一块 (六) 大小西瓜 三、乐群经验分享 (一) 游戏示例:  
 水的故事 (二) 社工分享 第二章 相互认识 一、情景再现 (一) 场景描述 (二) 你  
 知道吗?  
 二、相互认识游戏实例 (一) 我是小记者 (二) 进化论 (三) 三句实话和一句谎话  
 (四) 她/他是谁?  
 (五) 找同伴 (六) 我们是一家 三、乐群经验分享 (一) 游戏示例: 串名字 (二)  
 ) 社工分享 第三章 环境适应 一、情景再现 (一) 场景描述 (二) 你知道吗?  
 二、环境适应游戏实例 (一) 猜猜猜 (二) 知识竞赛 (三) 老屋子新屋子 (四)  
 ) 我爱我家 (五) 祈愿树 三、乐群经验分享 (一) 游戏示例: 坐公车 (二) 社工分  
 享 第四章 沟通交往 一、情景再现 (一) 场景描述 (二) 你知道吗?  
 二、沟通交往游戏实例 (一) 你说我猜 (二) 添一笔 (三) 撕纸 (四) 沟通之  
 塑形 (五) 画家与指挥家 (六) 官兵捉贼 三、乐群经验分享 (一) 游戏示例: 驿站  
 传输 (二) 社工分享 第五章 增强自信 一、情景再现 (一) 场景描述 (二) 你知道  
 吗?  
 二、增强自信游戏实例 (一) 信任背倒 (二) 照镜子 (三) 学会赞美 (四) “  
 优点轰炸” (五) “我有,我可以” 三、乐群经验分享 (一) 游戏示例: 你真的很不错  
 (二) 社工分享 第六章 团队协作 一、情景再现 (一) 场景描述 (二) 你知道吗?  
 二、团队协作游戏实例 (一) 定向越野之集宝大行动 (二) 同心协力 (三) 勇往直  
 前 (四) 飞跃彩虹 (五) 猴子捞月 (六) 盲人造房 (七) 诺亚方舟 三、乐群经  
 验分享 (一) 游戏示例: 会飞的气球不落地 (二) 社工分享 第七章 领袖培养 一、情景  
 再现 (一) 场景描述 (二) 你知道吗?  
 二、领袖培养游戏实例 (一) 团队领袖 (二) 找出带头人 (三) 雕塑 (四) 齐  
 眉棍 (五) 扑克分组 (六) 解人链 三、乐群经验分享 (一) 游戏示例: 两人三足  
 (二) 社工分享 第八章 收集反馈意见 一、情景再现 (一) 场景描述 (二) 你知道  
 吗?  
 二、收集反馈意见游戏实例 (一) 脸色由你挑 (二) 向左转向右转 (三) 花落谁家  
 (四) “高不高,由你定” (五) 手指会说话 三、乐群经验分享 (一) 游戏示例:  
 酸甜苦辣 (二) 社工分享 第九章 能力训练 一、情景再现 (一) 场景描述 (二) 你  
 知道吗?  
 二、能力训练游戏实例 (一) 青蛙的故事 (二) 数字接力 (三) 障碍传球 (四)  
 ) 007 (五) 我最快 (六) 拧瓶盖 (七) 神枪手 三、乐群经验分享 (一) 游戏  
 示例: 快乐传递 (二) 社工分享 参考文献 后记

## 章节摘录

第一章 破冰暖身 一、情景再现 (一) 场景描述 情景一 社工在临时搭建的地震灾区各板房区内, 招募入住老年人参加健康知识学习小组活动, 期望通过该活动宣讲健康知识, 并让各板房区内老年人相互认识, 建立初步信任和支持的纽带, 共同克服困难。

本次活动招募的组员来自于附近几个板房区, 彼此并不熟悉。

首次小组活动, 前来参加活动的老年人刚到活动场地时表现得非常拘束, 只是静静地坐着, 没有人开口说话, 气氛显得有些沉闷。

情景二 某社区的第一次国庆节大型活动即将开展, 参与者正在陆续入座。

场地比较简陋, 由于座位狭窄, 已入座的人不方便起身, 坐着等待活动开始又显得无聊, 影响到参与者参与活动的热情。

情景三 社工去地震板房区探访儿童生活情况, 遇到一位学龄女童。

她由于不认识社工而显得过分拘束甚至害怕, 影响到社工对该儿童的探访效果。

(二) 你知道吗?

遇到以上三个场景, 我们应该使用破冰暖身游戏来破解困难。

1. 什么是破冰暖身游戏这个叫法最早起源于心理学的“冰山”理论, 是指人就像一座冰山一样, 表象意识只占了很少的部分, 而更大的部分是潜在的意识, 或者说是不能被分辨的意识。

而“破冰”就是把人的注意力集中在当下, 使注意力不容易被潜在的意识所影响, 这样就可以促进团队融合, 远离怀疑、猜忌和疏远。

2. 破冰暖身游戏的目的 破冰暖身游戏帮助服务对象放松情绪, 更容易融入服务之中, 也让工作人员和服务对象更快地建立关系, 打破沉闷气氛。

#### 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>